

## BRIDŽOVÁ MATEMATIKA

V tomto pokračovaní nášho bridžového seriálu si niečo poviem o bridžovej matematike.

Bolo by výborné, keby karty boli priehľadné a vy by ste videli, čo má súper na ruke. Ak je ním bridžový expert, skôr nadobudnete dojem, že priehľadné sú iba tie vaše. Ten často už po niekoľkých kolách vie, koľko kariet máte v jednotlivých farbách, a zvyčajne i to, ktoré vysoké karty máte. „Vidieť karty súperov“ je jednou zo schopností, ktorá odlišuje výborného hráča od priemerného.

Iste si v duchu povzdychnete, že toto sa nikdy nenaučíte. Mýlite sa, veď ten expert hrá bridž už pekných pár rôčkov a vy iba začínate. Vaše úspechy budú rásť spolu s vašou snahou odstrániť duševnú lenivosť, čo znamená, že budete svoje mozgové bunky neustále precvičovať a zdokonaľovať (vidíte, aj preto je bridž neoceniteľný).

Bridžová matematika je v podstate jednoduchá. Čím skôr sa s ňou spriatelíte, tým skôr sa dostavia úspechy. Začnime teda.

## Viete narátať do trinásť?

Čo je to za nezmysel, povieť si. To predsa dokáže každý žiak. Ste si istí, že vám to nerobí žiadny problém? Ak s bridžom iba začínate, rýchlo pridete na to, aká je táto „ľahká“ matematika ťažká. Aj v bridži platí „kto počtuje, ten gazduje“.

V priebehu zohrávky i obrany musíte stále počítať, koľko kariet v jednotlivých farbách už „išlo“ a snažiť sa tiež dopočítvať, aká je ich dĺžka u každého hráča. Iste sa budete cítiť trápne, ak máte v závere partie v ruke kartu, o ktorej nevíete, či súper v tejto farbe ešte nejakú majú. Zdvih, o ktorý takto môžete prísť, zvyčajne rozhodne o výsledku, a to nehovoríme o nervoch vášho partnera. A stačilo na to iba ovládať umenie počítať do trinásť.

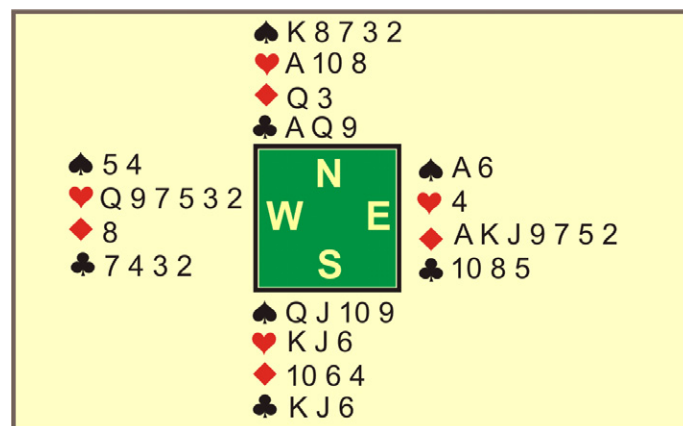
V tromfovom záväzku je veľmi dôležité mať prehľad o tromfoch. Aj keď vám takéto počítanie určite bude robiť problém, treba s tým začať. Iste by vás nepotešil škodradostný úsmev súperov a hrozivý pohľad partnera, ak by vám obrana prebila tromfom eso vo vedľajšej farbe a vy by ste sa zmohli iba na „myslel som, že už nemajú tromf“. Takú istú reakciu očakávajte, ak v tromfoch „pre istotu“ zahráte kolo navyše a neskôr nebudete mať čím zadržať nebezpečnú farbu súpera.

Štýl počítania počtu kariet závisí od individuálnych vlastností hráčov. Niektorí experti ich odporúčajú počítať „distribučne“ – napr. ste hlavným hráčom, rozohrávate tromfovú farbu a vidíte, že v nej vy a stôl máte dohromady osem kariet, takže musí vám byť jasné, že obrana ich má päť ( $13 - 8 = 5$ ). V prvom kole súper priznali a ak je farba „štatisticky“ delená 3:2, v druhom kole tromfov pridajú obaja tiež a už by vám malo byť jasné, že v hre je ešte jeden tromf, ktorý musíte stiahnuť v ďalšom kole (ak je najvyšší, je to istý zdvih súperov a zvyčajne sa už ponecháva na nich, kedy si ho odohrajú). Ak však v druhom kole niektorý z protivníkov farbu neprizná, potom je delená 4:1, a tak ju musíte ešte dvakrát zahráť, aby ste dotromfovali.

Niektorí hráči sledujú počet odohraných kariet danej farby, ku ktorým pridajú tie, ktoré vidia u seba a na stole, a vedia, že zvyšok do trinásť majú súper.

Je jedno, aký spôsob vám vyhovuje, ale počítajte! Ak s bridžom iba začínate, sústreďte sa predovšetkým na tromfovú farbu. A postupne pridávajte i ďalšie.

Pozrime sa, ako to funguje v praxi.



Východ otvoril dražbu hláškou  $1\diamondsuit$ , Juh zasiahol  $1\spadesuit$  a jeho partner zvýšil na celoherný záväzok  $4\spadesuit$ .

Súperi sa pustili do kár, ich tretie kolo hlavný hráč prebil na stole a vyniesol tromf. Východ berie esom a hrá ďalší tromf. Ak chce Juh záväzok splniť, nesmie už súperom vydať žiadny zdvih. Závisí to od toho, či uhádne, u koho je srdcová dáma (impas môže robiť na obe strany).

Dobrý hráč neháda, ak nemusí. Odohral preto všetky svoje tri trefy, obaja súper farbu priznali a v tejto chvíli už vie, že záväzok splní. A to hlavne preto, že počítal a má o ruke Východu veľmi presný obraz. Ten začínal so siedmimi kárami (Západ káro nepriznal už v druhom kole) a dvomi pikami (súperi mali štyri tromfy a boli delené  $2 - 2$ ) a má 3 alebo 4 trefy (trikrát všetci trefy priznali). Ostáva mu teda miesto maximálne na jedno srdce. Po tejto bilancii odohral srdcového kráľa a s absolútnou istotou vyimpasoval dámu ľavého obrancu.

Ak dokázate takto počítať a preverovať distribúciu v konkrétnej farbe (a je to až také ťažké?), už sa môžete zaradiť medzi vyspelých hráčov. A nebude pre vás žiadnym problémom zistiť, ako máte kritickú farbu rozohrávať. A kibici vás budú s obdivom sledovať, ako správne impasujete a expasujete, budú hovoriť o vašom neobyčajnom šťastí a možno si neuvedomia, že šťastiu treba pomôcť tak, ako ste to urobili i vy.

Takéto počítanie je pre začiatočníkov dosť ťažké, ak ním však nechcete zostať, musíte v tomto smere na sebe tvrdo pracovať.

## Aj body sú dôležité

Úspešný hráč počíta neustále. A to nielen počet kariet vo všetkých štyroch farbách, ale i body, ktoré sa objavujú počas hry na stole. Ak si na to časom zvyknete, ste na najlepšej ceste k správnejmu odhadu, u ktorého z hráčov je hľadaná figúra. Stačí iba dať do súladu ukázané body s dražbou.

K J 5  
N  
W E  
S  
6 2

Ak napr. potrebujete v pozícii diagramu získať minimálne jeden zdvih, začnete malou z ruky. Západ iste pridá tiež malú a vy stojíte pred dilemou, ktorú z dvoch figúr dať zo stola. Dôležité je odhadnúť, ktorý obranca má eso. Pokiaľ Západ zasiahol do dražby, zvyčajne je u neho, a teda dáte kráľa; a ak dražil Východ, pridáte dolníka v nádeji, že dáma je na západe. Ak je dáma s esom na východe, nedá sa nič robiť a iba si povzdychnete, že máte smolu.

### Kvantitatívne signály

Obrancovia majú proti hlavnému hráčovi ešte jednu zbraň, ktorou sú signály, pomocou ktorých sa informujú, ako je to s distribúciou ich ruky.

O niektorých z nich sme sa už zmienili v minulom pokračovaní nášho seriálu. Tu si iba pripomenieme tie, ktoré majú priamu súvislosť s dnešnou témou.

Už ich názov (kvantitatívne) naznačuje, že ide o získanie obrazu, koľko kariet v danej farbe majú jednotliví hráči. Zvyčajne ide o takú, ktorú rozohráva súper, často s cieľom, aby si ju vypracoval a získal v nej potrebný počet zdvihov. Kvantitatívny signál informuje partnera, či má v danej farbe nepárny alebo párny počet kariet, čo na ich dopočítanie zvyčajne stačí. Konkrétne:

- pridanie v poradí malá – veľká = nepárny počet;
- pridanie v poradí veľká – malá = párny počet.

KQJ84  
N  
W E A73  
S

V pozícii nášho diagramu má hlavný hráč na stole túto vynikajúcu farbu, žiaľ vo zvyšných troch tam nemá žiadnu vysokú kartu, ktorou by sa dostal na stôl, ak to bude potrebovať, aby si po odohraní esa Východu odohral zvyšok farby.

Pre vás je dôležité správne sa rozhodnúť, kedy priložíte svoje eso, skrátka potrebujete vedieť či Juh má v ruke dve alebo tri karty v tejto farbe. Ak má iba dve, bola by škoda darovať mu zdvih tým, že prepustíte pre istotu o kolo navyše. Toto je ideálna príležitosť využiť kvantitatívny signál. Ak partner napr. odhodí najprv dvojku, je viac ako jasné, že má nepárny počet kariet v rozohrávanej farbe, a teda si dopočítate, že hlavný hráč má v ruke iba dve, teda stačí, ak raz prepustíte a esom zoberiete už druhý zdvih. Ak partner odhodí najprv napr. deviatku (začiatok signálu veľká – malá), informuje tým, že má párny počet kariet (dve), na juhu sú tri, a teda musíte dvakrát prepustiť a zobrať až v treťom kole.

V oboch týchto prípadoch je Juh odrezaný od stola a zvyšok ináč výbornej farby môže dať do múzea.

Pokiaľ ste hlavným hráčom, môžete využiť signály obrancov v svoj prospech, ak potrebujete viac vedieť o delení niektorej farby. Ale nespoliehajte sa príliš na ich dialóg. Nezabúdajte, že nie sú vašimi partnermi a v snahe zmiasť vás môžu úmyselne signalizovať nesprávne a to obzvlášť v prípadoch, keď nehrozí, že tým uvedú do omylu i spoluhráča.

### Počet pravdepodobnosti – skvelý pomocník

Často sa v praxi dostanete do situácie, keď ste prinútený urobiť dôležité rozhodnutie a pritom sa vám ešte nepodarilo identifikovať, ako sú farby alebo kritické figúry medzi sú-

Počet kariet u súperov	Delenie kariet	Pravdepodobnosť rozdelenia
2	1:1	52,0
	2:0	48,0
3	2:1	78,0
	3:0	22,0
4	2:2	40,7
	3:1	49,7
	4:0	9,6
5	3:2	67,8
	4:1	28,3
	5:0	3,9
6	3:3	35,5
	4:2	48,5
	5:1	14,5
	6:0	1,5
7	4:3	62,2
	5:2	30,5
	6:1	6,8
	7:0	0,5

permi rozdelené. Aby ste i pri tomto tápaní v tme našli to, čo potrebujete, treba si zvoliť cestu, ktorá najčastejšie vedie k cieľu. A na tú ukazuje smerovka s nápisom počet pravdepodobnosti.

Nebudeme tu detailne rozoberať a učiť vás, ako vypočítať percentá pravdepodobnosti a zaťažovať vás tak podrobnosťami, bez ktorých sa obídete. Koniec koncov je pre záujemcov k dispozícii vyššie uvedená tabuľka, ktorej údaje vás poučia, aké sú vaše šance nájsť také delenie farby u súperov, aké potrebujete. Ich praktické využitie sa dá zhrnúť do týchto zásad:

Ak vám v konkrétnej farbe chýba nepárny počet kariet, potom ich rozdelenie medzi oboch súperov je najčastejšie symetrické, t. j. ich dĺžky sa líšia iba o jednu kartu (2:1, 3:2, 4:3).

Ak vám v niektorej farbe chýba párny počet kariet, potom o niečo častejšie je delená nepriaznivo, t. j. jej dĺžky sa u súperov líšia od seba o dve karty (3:1, 4:2; výnimkou je iba delenie 2:0). Napriek tomu väčšina bridžistov, i tých najlepších, neimpasuje, keď im chýbajú štyri karty, ale hrajú na ich vypadnutie v dvoch kolách (2:2) v súlade so známym sloganom „s ôsmimi impasuj vždy, s deviatimi nikdy“.

Ak vám v niektorej farbe chýba figúra, najčastejšie ju má ten súper, u ktorého predpokladáte, že je v danej farbe dlhší. Ak vám v niektorej farbe chýbajú až dve figúry, najčastejšie sú medzi súpermi delené 1:1. Tento poznatok sa využíva pri dvojitych impasoch. Napr. na stole máte vo farbe AJ10 a v ruke iba malé karty. Hráte teda malú z ruky a impasujete desiatkou (alebo s J); po návrate do ruky impas zopakujete (úspešnosť 75 %).

Ak si osvojíte zásady uvedené v dnešnej kapitole, veľmi vám to pomôže správne sa rozhodnúť. Ak však máte z dražby a hry súperov indicie o ich sile a dĺžke farieb, riadte sa predovšetkým podľa nich.

Ivan Tatranský